Marchebranche notes 24/07/2016

Date	Contexte	Projet	Intitulé
13/11/15	Word	Cartes	tirer le souvenir puis imaginer à quelle arcane ça correspond
17/11/15	Word	Cartes	les personnages peuvent aussi plutôt que de suivre les commanditaires, de se mettre eux même en recherche des lames, des endroits où elles seraient cachées, des personnes qui les détiennent, où la façon de les fabriquer
25/11/15	Word	Cartes	écrire tarot de l'oubli sans majuscules
12/04/16	Word	Cartes	Techniques de création de cartes : certains l'ont trouvée, d'autres en ont rêvé, d'autres l'ont fabriquée dans un état second sans jamais pouvoir en refaire, d'autres les ont achetées
23/03/16	Word	Compagnons	Vous pouvez « twister » le tirage de compagnon en changeant le genre du compagnon, en en faisant une personne très âgée ou très jeune
11/04/16	Word	Compagnons	le compagnon peut être un marchebranche, un ancien marchebranche qui a abandonné, ou un marchebranche accompli
12/04/16	Word	Compagnons	des faux marchebranches
12/04/16	Word	Compagnons	renommer table des compagnons en table des figurants
18/05/16	Word	Compagnons	Si un marchebranche bloque, il peut demander conseil à un de ses compagnons
25/05/16	Word	Compagnons	Dans la plupart des cas, les compagnons sont juste des équipements plus complexes, mais on peut prendre plaisir à les interpréter davantage
25/05/16	Word	Compagnons	On peut récupérer en compagnon un figurant d'une mission passée, on peut prêter un compagnon à un autre marchebranche pour augmenter son rayon d'action, mais pas son seuil de réussite (sauf si on a confié le compagnon à la garde de l'autre marchebranche sans contrepartie, et sans que lui l'inscrive dans ses compagnons)
26/05/16	Word	Compagnons	Les compagnons et les équipements sont des boucliers

26/05/16	Word	Compagnons	Si un marchebranche envoie son compagnon gérer une péripétie à sa place parce que le compagnon est plus apte que lui, sa joueuse peut interpréter elle-même le compagnon et lancer les dés comme si le marchebranche accomplissait l'action en personne.
26/05/16	Word	Compagnons	Si les marchebranches peinent à se lier, offrez leur de vous-même des compagnons : des personnes viennent les voir et insiste pour se joindre à leurs aventures
30/05/16	Word	Compagnons	Si un marchebranche se lie à des équipements ou des compagnons anodins, juste pour avoir un maximum de boucliers anti-noirceurs, sans vraiment s'attacher à eux et que vous trouvez cela « trop facile », vous pouvez donner de l'épaisseur et de l'importance à ces équipements ou compagnons. Un caillou ramassé sur la route va s'avérer contenir un des plus précieux souvenirs du marchebranche, un gamin des bois récupéré par dépit va prendre le marchebranche pour modèle et tout faire pour l'impressionner (surtout le faire par le témoignage de figurants, parce qu'en théorie, c'est à la joueuse d'interpréter ces compagnons liés)
30/05/16	Word	Compagnons	pour se séparer d'un équipement lié, il faut le détruire. Pour se séparer d'un compagnon lié, il faut le blesser jusqu'à ce qu'il vous quitte à jamais.
01/06/16	Word	Compagnons	Interdisez aux joueuses de craquer le jeu en se prêtant leurs compagnons pour avoir toujours la possibilité de faire des jets à 6
07/02/16	Word	Conseils	C'est un monde en clair-obscur. Quand un endroit est trop mignon, c'est peut-être le moment de faire intervenir une catastrophe.
08/02/16	Word	Conseils	pensez à alterner chaque mission de scènes contemplatives, qui replacent le paysage et ses habitants

24/03/16	Word	Conseils	Quand les personnages cachent leurs bâtons pour éviter d'être sursollicités, quelques astuces pour garantir la règle des trois missions simultanées : les figurants les débusquent, on leur demande des missions sans offrir de tarot, leurs compagnons leur demandent des services ou contractent eux-même des dettes d'honneur qui les mettent dans les ennuis, etc... Faire des exceptions à la règle des trois missions en fin de soirée (si par exemple il reste 20 minutes de jeu et que les trois missions sont terminées, n'en proposer qu'une seule nouvelle pour conclure la séance)
30/03/16	Word	Conseils	expliquer comment jouer sans les tables
30/03/16	Word	Conseils	être dur (dans la fréquence du risque de noirceur) mais juste
31/03/16	Word	Conseils	il faut toujours donner trois missions en même temps aux marchebranches. Et quand ils résolvent une mission, ils apprennent en même temps que la situation s'est aggravée sur l'une ou les deux des missions qu'ils ont laissées en suspens, et en même temps, on leur confie une nouvelle mission, si bien qu'ils ont toujours trois lièvres à gérer à la fois, sauf exception. C'est cette gestion de l'urgent et du prioritaire qui va être génératrice de dilemmes moraux.
06/04/16	Word	Conseils	rien ne vous empêche d'improviser vos propres aventures, compagnons, objets ou lieux si vous avez déjà une idée. Rien ne vous empêche d'utiliser les tables pour préparer une partie plutôt que de faire des tirages en cours de partie pour improviser.
07/04/16	Word	Conseils	Variez les lieux des aventures pour que les marchebranches soient toujours en voyage (clôturer trois missions à la fois pour changer de base d'aventure, les marchebranches doivent se rendre un autre lieu pour espérer avoir de nouvelles missions qui rapportent des cartes)
07/04/16	Word	Conseils	Si on veut donner une teinte médiévale-fantastique post-apocalyptique, dire que ça se passe après la chute d'un empire, éviter les vrais noms de lieux, de personnalités, de technologies ou de religions issues de notre monde réel contemporain.

09/04/16	Word	Conseils	il faut toujours donner trois missions en même temps aux marchebranches. Et quand ils résolvent une mission, ils apprennent en même temps que la situation s'est aggravée sur l'une ou les deux des missions qu'ils ont laissées en suspens, et en même temps, on leur confie une nouvelle mission, si bien qu'ils ont toujours trois lièvres à gérer à la fois, sauf exception. C'est cette gestion de l'urgent et du prioritaire qui va être génératrice de dilemmes moraux.
12/04/16	Word	Conseils	Table des entourloupes : ne pas tirer une entourloupe à chaque aventure, mais parfois en tirer deux pour une aventure
14/04/16	Word	Conseils	la tactique est au service du moral car en passant du temps à faire résoudre des défis à ses personnages, on s'y attache
18/04/16	Word	Conseils	faire intervenir des figurants mécontents de l'attitude ou des actes des marchebranches lors des aventures précédents, qui ont eu a souffrir des conséquences (et aussi des figurants satisfaits). En parallèle, Certains de ses figurants sont antipathiques, d'autres sympathiques
28/04/16	Word	Conseils	si les joueurs sont des débutants ou sont en difficulté, limiter à 1 ou 2 aventures en simultané
29/04/16	Word	Conseils	+ On joue le génie de la lampe. Les commanditaires nous disent quelle mission faire, et nous on essaye de devenir plutôt ce qu'ils veulent vraiment derrière, et c'est ça qu'on va leur offrir pour avoir la carte.
01/05/16	Word	Conseils	Eviter de souffler ses bonnes idées aux joueurs. Ceux-ci doivent trouver des solutions par eux-mêmes
03/05/16	Word	Conseils	Considérer que les choses ne sont pas finies sous prétexte que les personnages se sont acquittés de leur mission. Que deviennent les figurants rencontrés durant cette aventure ? Des dangers ou des querelles ont-elles été laissées à couver ? Les marchebranches ont-ils acquis des amitiés durables ?
05/05/16	Word	Conseils	Imaginez-vous dans une BD ou un dessin animé

11/05/16	Word	Conseils	Pour intégrer un nouveau personnage parmi les marchebranches : les personnages s'entraident. Sinon, créer un souvenir commun avec un autre personnage (donner un rôle positif à tous les marchebranches impliqués dans ce souvenir, qui explique qu'on fonde une amitié)
11/05/16	Word	Conseils	Donner à chaque marchebranche l'occasion de briller parce qu'il a le bon élément sur sa fiche de personnage (talent, compagnon, équipement, souvenir… et même noirceur), faites-en un générateur de péripéties
11/05/16	Word	Conseils	Si un marchebranche doit raconter un conte et que la joueuse échoue, lui faire faire un tirage des situations dramatiques
11/05/16	Word	Conseils	Durée : entre trois à 6 séances d'une à 3 heures chacune
11/05/16	Word	Conseils	conseils pour varier les dosages de rythme et d'adversité
11/05/16	Word	Conseils	Parfois les joueuses résolvent une aventure en une scène, ce n'est pas grave. Ce sera plus dur la prochaine fois.
14/05/16	Word	Conseils	Dites toujours oui aux requêtes des marchebranches (par ex : « je veux toujours tirer mes cartes de tarot à l'endroit) mais parfois mettez une condition (« à condition que tu trouves un magicien capable de te permettre ce tour de force, et peut-être demandera-t-il quelque chose en échange »)
22/05/16	Word	Conseils	Soyez souples dans votre application des règles
25/05/16	Word	Conseils	Table de réaction : 1 non et 2 non 3 non mais 4 oui mais 5 oui 6 oui et
25/05/16	Word	Conseils	Tout est lié mais pas trop
25/05/16	Word	Conseils	Quand les règles sont muettes, utilisez le bon sens (qu'est-ce qui est le plus logique ?) ou la dramaturgie (qu'est-ce qui est le plus intéressant ?) pour sur trancher la situation
25/05/16	Word	Conseils	Si les marchebranches s'intéressent à un lieu ou à un figurant, faites-en un élément de la prochaine mission

01/06/16	Word	Conseils	Ayez un regard bienveillant envers les marchebranches, même quand ils agissent de façon contraire à vos propres valeurs
01/06/16	Word	Conseils	Si vous changez le rythme ou les règles, demandez régulièrement aux joueuses si tout va bien
09/06/16	Word	Conseils	Réemployez les idées des joueuses mais détournez-les des fois, pour que ça soit moins visible
29/06/16	Word	Conseils	quand une joueuse pose une question, répondez toujours qq chose d'intéressant (pas de « tu ne trouves rien de spécial »). Si vous n'aviez rien prévu d'intéressant à répondre, improvisez, au minimum, quelque chose de pittoresque ou cocasse
10/07/16	Word	Conseils	Si tu veux accélérer le rythme, diminue le nombre de péripéties, allège ta préparation, et fixe-toi des objectifs (par exemple, que chaque marchebranche passe un niveau dans la séance). Si tu veux accélérer la montée de niveau, donne plusieurs cartes par missions (chose que visiblement tu fais déjà).
10/07/16	Word	Conseils	H. A l'origine, les quatre qualités étaient en effet liées aux quatre couleurs du jeu de cartes : en fait, c'est inspiré du [i]Val[/i] de Romaric Briand, qui fait la même chose. Puis j'ai viré les couleurs. Si tu remplaces le d6 par un jeu de cartes, le statisticien que tu es sait qu'on garde le même aléatoire si on fait un tirage avec remise. Si tu veux une suggestion, la couleur du tirage pourrait indiquer quel marchebranche encaisse la noirceur. On pourrait envisager un hack équivalent avec un vrai jeu de tarot divinatoire, puisqu'il comporte les chiffres de 1 à 10. Les couleurs diffèrent en revanche (épée, bâton, denier, coupe) mais on devrait pouvoir les associer avec les vocations (épée : mage [référence à l'épée de l'alchimiste), bâton : voyageur, denier : artisan, coupe : saltimbanque ?). Quand j'aurai associé chaque situation dramatique à une figure, tu pourras tirer des souvenirs avec une arcane majeure et te reporter quand même ensuite à la table des situations dramatiques (à voir si je ne ferai pas une table inversée : une liste de chaque entrée de situation dramatique suivant l'arcane).
11/07/16	Word	Conseils	voir s'il est possible et préférable de ventiler toute la section conseils dans les autres sections

13/07/16	Word	Conseils	Faire feuille de MJ avec recap fdp des marchebranches, une case à cocher par item (afin de savoir s'en inspirer pour les péripéties)
29/06/16	Word	Corrections	remplacer joueuse par joueur
29/06/16	Word	Corrections	un exemple par règle
23/03/16	Brainstorming	Création de personnage	Demander aux joueurs de personnaliser leur bâton. (ou laisser en émergent?)
28/04/16	Word	Création de personnage	Atout = la façon dont le monde vous traite et les figurants vous perçoivent. Libre aux joueurs d'en faire aussi un guide d'interprétation
05/05/16	Word	Création de personnage	décorreler vocation et atout
11/05/16	Word	Création de personnage	Ne tolérez que des petits objets, jamais des armes
11/05/16	Word	Création de personnage	Si on joue un personnage invalide, on peut lui attribuer dès le départ un équipement ou un compagnon utile pour vivre avec son handicap dans un monde conçu pour les valides
11/05/16	Word	Création de personnage	Les marchebranches sont des personnes de tous âges et de toute apparence, elles peuvent être humaines, humaines-animales ou animales intelligentes

12/05/16	Word	Création de personnage	Vous parcourez les chemins et les forêts à la recherche de votre mémoire perdue et de votre pays natal : vous formez un ordre de pèlerins qu'on appelle les marchebranches. Les gens vous confient des missions et en échange ils vous payent avec des cartes du Tarot de l'oubli. Chaque carte redonne un souvenir perdu, et à terme la dernière carte vous redonnera le souvenir de votre pays natal. Vous êtes des personnes de tous âges et de toutes apparences, valides ou porteuses d'un handicap, humaines, humaines-animales ou animales intelligentes. Au début de l'aventure, votre seul matériel est votre tenue et un bâton, que vous avez pu personnaliser et qui permet de vous identifier en tant que marchebranche. Si vous portez un handicap, vous pouvez disposer d'un matériel ou d'un compagnon supplémentaire qui vous permet d'être autonome dans un monde conçu pour les valides. Vous devez également vous choisir une vocation : le voyage, l'artisanat, le spectacle ou la magie, et un atout : le coeur, la force, l'âme ou l'esprit.
16/05/16	Word	Création de personnage	Autorisez de petits équipements nécessaires à la vocation du personnage, mais juste l'essentiel, et ces équipements ne peuvent resservir en tant qu'armes
18/05/16	Word	Création de personnage	Insistez sur la liberté d'action qu'ont les joueuses. Leurs marchebranches peuvent quasiment tout tenter, il n'y a aucun chemin unique pour accomplir les missions, et il y a mille façons de considérer une mission comme accomplie, et en dehors des missions ils ont une grande latitude d'action, tout peut être accompli, même si parfois un jet de dé ou une péripétie peuvent être nécessaires pour qu'un marchebranche arrive à ses fins
24/05/16	Word	Création de personnage	coeur : qualités de coeur (empathie, compassion, courage, solidarité...) / âme : connexion avec les esprits, le monde astral, la magie, les rêves / esprit : intelligence, astuce, savoir, persuasion

25/05/16	Word	Création de personnage	Faut-il autoriser à jouer des horlas ? Le horla, c'est l'autre, le fait qu'ils soient exclus des possibilités de personnages crée une tension ludique. Beaucoup d'humains et d'animaux se méfient d'eux (à tort ou à raison, car chaque horla est différent et les humains et les animaux peuvent être victimes de préjugés, et les personnages aussi). Vous pouvez les réintégrer, mais vous changerez le type de tension.
26/05/16	Word	Création de personnage	Le mage peut aussi faire une petite illusion sonore
26/05/16	Word	Création de personnage	Voyageur, artisan : sait allumer un feu
26/05/16	Word	Création de personnage	Les joueurs ont pris du temps pour imaginer leur personnage, finalement, le simple fait d'étendre la gamme de choix à l'animalité et au handicap, et aussi de décorréler les atouts des vocations, rallonge considérablement. Je vais proposer de les recorréler si on veut une création rapide.
10/07/16	Word	Création de personnage	E. J'aime bien ton idée de demander aux joueurs de préciser leur domaine de spécialité. Dans mes tests, certaines personnes l'ont fait spontanément et ça étoffait le personnage. Cependant, je préfère que le choix d'une spécialité laisse au marchebranche la possibilité d'utiliser tout l'éventail des possibilités de sa vocation. Un horloger doit être capable de construire un abri, par exemple. Et oui, un mage de niveau 0 est d'une puissance très modeste. Le genre de spécialité, ça peut être druide, alchimiste, medium, gastromancien... Mais à niveau 0, on peut considérer qu'il maîtrise les rituels, mais qu'ils n'ont pas d'effet magique. (faire une table de spécialité niveau 0?).
01/06/16	Word	Exemples	Une petite fille rousse qui est la mort
01/06/16	Word	Exemples	Les moutons reconnaissent les visages et les émotions, ils sont capables d'appeler à l'aide quand un des leurs est en danger, ils peuvent franchir des barrières, ils sont capable de s'attacher profondément à un autre mouton, ou à un humain, certains deviennent même chiens de berger s'ils sont élevés avec des chiens

09/07/16	Word	Expérience	Cela peut faire partie de ton boulot d'arbitre de présenter des péripéties qui mettent en valeur les diverses spécialités des marchebranches. Avec le recul, je trouve que les marchebranches choisissent souvent des spécialités qui auraient pu leur être utiles dans les missions précédentes.
11/07/16	Word	Expérience	Quand une joueuse choisit une spécialité, elle fait plus ou moins un appel de scène. Si ton joueur a choisi "recherche de pièges", c'est qu'il s'attend à ce qu'il y ait des pièges sur la route ! Le mieux serait que tu disposes des pièges sur leur route. Mais bien entendu, s'ils n'utilisent pas la spécialité, ils tomberont dedans ! Ou alors fais appel à un figurant qui a besoin de leur aide pour traverser une zone piégée. Mais si ces deux solutions te disconviennent, en effet demande au joueur s'il est d'accord pour changer de spécialité.
25/05/16	Word	Feuille de route	La feuille de route : liste des lieux, figurants, missions, entourloupes, choses à faire (secrets à révéler, souvenirs des marchebranches à remettre en jeu...)
25/05/16	Word	Feuille de route	Feuille de route : Mission 1 (6 en tout sur la feuille) Commanditaire : …, Mission : …., Entourloupe : …, Péripéties : …, Situations à mettre en oeuvre : …, Souvenirs à faire refaire surface : …
18/05/16	Word	Figurants	On peut imaginer un figurant à partir d'un lieu (quelle genre de personne vivrait dans un tel lieu?) ou à partir d'un objet (quelle genre de personne détiendrait un tel objet?)
26/05/16	Word	Figurants	Terre des possibles et féérie : des enfants qui se comportent comme des adultes, des adultes qui se comportent comme des enfants, des enfants, des personnes âges ou des personnes avec un handicap qui exercent des métiers, des hommes qui font des activités de femme, des femmes qui font des activités d'homme
09/06/16	Word	Figurants	Table de genre : 1 masculin 2 féminin 3 genre indéterminé / Table de nature : 1 adulte 2 enfant 3 vieillard 4 handicapé 5 animal (ou animal intelligent, ou humain animal) 6 horla

11/06/16	Word	Figurants	sauf si les figurants font exprès de masquer leurs émotions, décrire leurs émotions de façon très expansive
13/06/16	Word	Figurants	Quand un marchebranche pose à un figurant une question sur un aspect que vous n'avez pas anticipé (par exemple : le prévot fait-il du mal aux prisonniers?), tirez sur la table des émotions pour savoir la réaction du figurant, et essayez de comprendre pourquoi le figurant réagit ainsi, et déduisez-en ce qu'il répondrait s'il répondait la vérité, et ce qu'il répondrait s'il mentait
22/06/16	Word	Figurants	Pour typer un figurant, on peut lui tirer un passé
29/06/16	Word	Figurants	Vous pouvez tirer sur la table des objets pour savoir le matériel de valeur que peut transporter le figurant (qu'il peut utiliser pour récompenser, aider ou contrer les marchebranches). Vous pouvez moduler la puissance de l'objet en fonction du figurant, ou au contraire jouer de déséquilibres qui pourrait apparaître (un artisan qui possède un objet qui n'a rien à voir avec son métier, une personne puissante qui possède un objet trivial, un va-nu-pieds qui possède une puissante relique)
29/06/16	Word	Figurants	les hommes ont des grosses barbes, moustaches et sourcils et s'expriment par onomatopées, les femmes ont des couettes, des tresses et de larges épaules, les vieux de gros yeux et de gros nez, les enfants débordent d'énergie
09/06/16	Word	Fin de partie	A la fin de la partie, demandez aux marchebranches où ils veulent aller la prochaine fois, et préparez vos prochains lieux en fonction de leurs réponses
16/06/16	Word	Fin de partie	En fin de partie, si vous manquez de temps pour jouer les missions en cours avec toutes les péripéties et les jets de dés, vous pouvez les achever en narratif : réduisez-les à une péripétie, sans jet de dé.
22/06/16	Word	Fin de partie	Au moment du debriefing, vous pouvez en profiter pour rappeler les points de règles que vous avez omis de préciser en cours de jeu
29/06/16	Word	Fin de partie	pendant la partie, ou en préparant la prochaine partie (feuilles des personnages à l'appui, que vous aurez gardées), faites-vous des listes à puces : choses à faire concernant tel personnage, tel personnage

20/07/16	Word	Fin de partie	Les marchebranches peuvent avoir tendance à se séparer systématiquement pour accomplir un maximum de missions à la fois. Cela peut poser plusieurs souci : ennui des joueuses qui sont en dehors de la mission en train d'être jouée, sentiment que le jeu n'est plus assez difficile car les complications sont évitées ou trop difficile car les marchebranches encaissent davantage de noirceurs pour réussir les péripéties. Le mieux est d'en discuter en fin de partie avec les joueuses pour savoir si cela convient ou si au contraire, on décide que les marchebranches ne se séparent jamais.
09/06/16	Word	Horlas	Un gentil ours qui fait du mal aux gens sans le faire exprès
08/05/15	Dessin	Illustration	un guerrier de dos sur un sentier entouré par une mer d'arbre sous une mer de nuages cotonneux ou perce le soleil sous la forme d'une étoile à quatre branches
25/05/16	Word	Improvisation	Quand on vous pose une question, et que vous souhaitez laisser la réponse au hasard, et que ni les tables de péripéties, d'émotions ou de nuances ne conviennent à la situation, crééz sur le pouce une table de décisions à trois entrées : 1-2 entrée 1 3-4 entrée 2 5-6 entrée 3. Exemple : les joueuses veulent savoir quelle ambiance il y a dans cette auberge. Vous pouvez improviser cette table de décisions : 1-2 fête 3-4 fatigue 5-6 deuil. Improviser une table de décision est plus puissant qu'improviser une seule réponse. Parce qu'en vous forçant à imaginer trois réponses possibles, vous allez vous surprendre vous-même. Vous allez devoir développer sur une réponse donnée au hasard, ce qui vous amènera dans des territoires nouveaux. Peut-être que vous allez tirer votre première idée, mais peut-être que vous allez tirer votre troisième idée, celle que vous êtes allé chercher plus loin dans votre imaginaire, et qui sera plus originale.

25/05/16	Word	Improvisation	Le test Miyazaki : si la situation pourrait être présente dans un dessin animé de Miyazaki (ou dans une autre des oeuvres de référence), c'est que vous êtes dans le ton de Marchebranche. Si vous vous écartez de ce ton, ne le faites que parce que vous avez une idée en tête et voulez créer la surprise (quelque part, c'est ce que la table des situations dramatiques propose : une tonalité grave en rupture volontaire avec les oeuvres de référence)
26/05/16	Word	Improvisation	dès qu'une joueuse fait une hypothèse ou suppose une conséquence à haute voix, se l'approprier
01/06/16	Word	Jugement	Ne jugez pas, laissez les figurants juger, avec des avis différents selon les figurants. Certains figurants demanderont à un marchebranche d'en juger un autre
01/06/16	Word	Jugement	Faire une table des jugements, un figurant accuse, un autre approuve, un troisième questionne, un quatrième enquête, un cinquième pourchasse, un sixième récompense (compagnon, objet...)
26/05/16	Brainstorming	Lancer de dés	A quoi définit-on qu'une action mérite un jet de dé ? Par le genre fictionnel ? Juste pour remplir un quota d'occurences de jets de dé suivant le découpage classique d'une aventure en péripéties ? Juste assez pour mettre la pression aux joueuses ? Plutôt parce que c'est crucial parce que c'est difficile ? (crucial dans le sens de croix : de carrefour, si c'est un échec, les conséquences sont graves, la mission sera compromise ou sa nature va changer du tout au tout, et des innocents vont avoir mal ou les marchebranches vont être heurtés dans leurs valeurs). Bref, un jet de dé n'est intéressant que s'il est dramatique. Donner quelques exemples de lancers de dés physiques, martiaux, artisanaux, magiques, voyage, spectacle, sociaux, enquête, psychique, et les échecs / réussites / noirceurs
03/02/16	Word	Lancer de dés	Variante sans dé : pour réussir qq chose d'important, un marchebranche doit accepter d'encaisser une noirceur
29/04/16	Word	Lancer de dés	Jet en opposition : en cas de double réussite, on compare les résultats et le plus petit l'emporte. En cas d'égalité (y compris double noirceur), c'est le camp avec le plus de marchebranches qui l'emporte.

05/05/16	Word	Lancer de dés	Ne dénonce pas tous les figurants qui mentent, laisse les marchebranches vérifier par un jet de dé
05/05/16	Word	Lancer de dés	Les spécialités disent ce qu'il est possible de faire : parfois cela nécessite quand même un jet
11/05/16	Word	Lancer de dés	demander aux joueuses qui jette le dé
18/05/16	Word	Lancer de dés	Si un échec a des conséquences complexes, les annoncer à l'avance
18/05/16	Word	Lancer de dés	Avant de lancer les dés, assurez-vous bien d'avoir compris ce que les joueuses cherchent à atteindre, redites-le à haute voix pour vous en assurer.
18/05/16	Word	Lancer de dés	Les personnages peuvent échouer à une mission... Ils peuvent encore négocier pour avoir la carte, en convainquant le commanditaire que ce qu'ils ont fait était plus important que ce qu'il a demandé, en lui expliquant que la mission était impossible mais qu'ils méritent d'être rétribués pour leur peine, ou en profitant de son désarroi pour le soulager d'une carte qui ne lui sert plus à rien. Ils peuvent aussi écouter leur coeur qui parfois leur dira qu'ils n'ont pas mérité la carte.
25/05/16	Word	Lancer de dés	rayon d'action = interprétation + notes + vocation + atout + spécialité + souvenir + compagnon + équipement + noirceur
25/05/16	Word	Lancer de dés	Si les joueuses demandent elles-mêmes un jet de dé, offrez toujours quelque chose de substantiel en cas de réussite (même si le figurant ne sait rien, il oriente vers quelqu'un ou soupçonne quelqu'un de lui avoir effacé la mémoire)
25/05/16	Word	Lancer de dés	Action difficile et roleplay, action difficile et tactique
26/05/16	Word	Lancer de dés	Préparation : permet d'économiser un jet dé (mais peut nécessiter un jet de dé)
26/05/16	Word	Lancer de dés	Si les marchebranches font un super roleplay, cela n'augmente pas le seuil mais cela augmente la qualité de la réussite

09/06/16	Word	Lancer de dés	échec ou noirceur sur seuil +1, réussite sur <= seuil, échec et noirceur sur 6, seuil limité à 5. Seuil = nombre de marchebranches impliqués dans l'action. Si le groupe compte seulement trois marchebranches, seuil = nombre x2 (plafonné à 5). Si le groupe compte seulement deux marchebranches, seuil = nombrex3 (plafonné à 5). Si le groupe compte seulement un marchebranche, seuil = 5.11
14/04/16	Word	Lieux	le clocher découpé : chaque étage conduit à un moment du passé différent
25/06/16	Word	Lieux	table des lieux : 1 ville 2 village 3 maison 4 ruine 5 caravane 6 route
29/06/16	Word	Lieux	torii et pierres à visage
05/01/16	Chambre Noire	Listes	Liste de bizarreries, certains ont des mains sans ongle, d'autres crachent des tératomes, d'autres récitent des dates de l'histoire
14/05/16	Mail	Marchebranche	Mélody Marty <martycharriermelody@gmail.com>
07/04/16	Word	Missions	Pourquoi toutes les intrigues se croisent ? A cause de l'oubli, l'emprise ou l'égrégore, on dit que le monde est tout petit.
16/05/16	Word	Missions	les missions et les motivations des commanditaires sont souvent floues, elle ne s'éclairciront que si les marchebranches posent des questions
16/05/16	Word	Missions	Parfois, une mission à carte s'aggrave parce que les marchebranches viennent de finir une mission sans carte, ou une mission sans carte s'aggrave parce que les marchebranches viennent de finir une mission avec carte
16/05/16	Word	Missions	Parfois, annoncer à l'avance quelle mission s'aggravera et comment si on consacre du temps à une autre missions
25/05/16	Word	Missions	Donnez des indices automatiques si c'est intéressant que les marchebranches gèrent la révélation, mais si au contraire vous voulez qu'ils soient surpris (et gèrent la surprise), ne leur donnez les indices que s'ils mènent l'enquête, éventuellement au prix d'un jet de dé ou d'une péripétie
25/05/16	Word	Missions	On peut guérir de l'oubli ou trouver la vérité en sollicitant un magicien ou en menant l'enquête.

25/05/16	Word	Missions	Evitez de donner toutes les vérités d'un coup. Si un figurant ment ou se trompe et que les marchebranches omettent de mener l'enquête, ne leur révélez la vérité que plus tard, voire trop tard. En revanche, s'ils mènent l'enquête, accordez-leur la vérité, parfois sous condition d'un jet de dé ou d'une péripétie.
25/05/16	Word	Missions	Au début, les marchebranches seront dupés. Et avec l'expérience, ils se méfieront et anticiperont les entourloupes.
25/05/16	Word	Missions	Parfois, les commanditaires sont les seuls habitants du lieu, parfois ils vivent en marge de la communauté et abordent les marchebranches avant leur entrée dans le lieu
26/05/16	Word	Missions	les nouvelles missions arrivent quand on finit une mission, même si on récupère le paiment bien plus tard (ce pour éviter que les marchebranches fassent exprès de retarder la collecte des cartes pour éviter de se voir confier de nouvelles missions tant qu'ils n'ont pas réglé celles en cours)
26/05/16	Word	Missions	de temps en temps, annoncez une complication sur une mission parce que les marchebranches ont perdu du temps sur une mission personnelle
26/05/16	Word	Missions	missions personnelle, mission à carte, mission sans carte
01/06/16	Word	Missions	Les tarots sont précieux. Les commanditaires attendent un service avancé. Sur une enquête, c'est trouver le coupable et le livrer au commanditaire ou à une autorité, pas juste prendre la température. Sur un problème, c'est le résoudre, pas seulement identifier l'origine ou la nature du problème. Sur un combat, c'est vaincre l'adversaire, pas uniquement donner au commanditaire des conseils pour qu'il le vainque lui-même
01/06/16	Word	Missions	Aucune façon de résoudre une mission n'est la meilleure ou la seule. Certains marchebranches vont écouter leur coeur, d'autres leur raison, d'autres se contenteront de persuader le commanditaire qu'ils ont mérité leur carte, certains se limiteront aux ordres du commanditaires, d'autres prendront des initiatives, d'autres tenteront de persuader le commanditaire de changer l'objectif de la mission, d'autres lui mentiront

01/06/16	Word	Missions	Faire une table des conséquences des missions accomplies (un danger non éradiqué frappe les marchebranches ou un décor ou un figurant connu d'eux) (les conséquences doivent êtres portées à la connaissance des marchebranches, elles n'existent pas sans ça)
09/06/16	Word	Missions	Les marchebranches savent qu'ils sont maudits : quand une personne leur demande un service , la situation s'aggrave si le marchebranche s'occupe d'autre chose
09/06/16	Word	Missions	Une fois sur deux, annoncez une complication sur les deux missions délaissées : c'est finalement moins dirigiste
09/06/16	Word	Missions	Après 1,2 ou 3 complications, la mission est définitivement compromise.
22/06/16	Word	Missions	Si on refuse de faire une mission, celle-ci va forcément tourner à la catastrophe, soit parce que la mission n'est pas faite, soit parce que ceux qui la font provoquent une catastrophe (jouer les conséquences comme une complication, à jouer en même temps que les complications)
10/07/16	Word	Missions	Vous pouvez lier les missions entre elles, en mettant en commun quelques protagonistes
10/07/16	Word	Missions	Les complications de missions sont des révélations, elles se sont produites en l'absence des marchebranches, il est trop tard pour les empêcher, on peut au mieux essayer de les résoudre ou de les compenser.
11/07/16	Word	Missions	Si vous pouvez, raccordez toujours chaque mission par un petit détail en commun
17/07/16	Word	Missions	Si les marchebranches sont séparés, quelques trucs pour éviter qu'un groupe s'ennuie pendant que l'autre joue : raconter quelque chose qui les implique, soit parce que ça implique tous les marchebranches, soit parce qu'on parle d'une chose qui intéresse un des marchebranches du groupe non-joueur, soit parce qu'un élément de la mission joueur est directement lié au passé d'un marchebranche non-joueur. Et permets toujours aux marchebranches séparés de commenter.

22/07/16	Word	Missions	Une mission par Michel Poupart. Cette mission comporte beaucoup de péripéties, en cela elle est atypique mais elle peut vous plaire pour ça. Vous pouvez aussi en faire un fil rouge, une mission de longue haleine à gérer en parallèle de missions plus courtes. Le bal des oiseaux (aventure arboricole, mais pas que) En résumé : Les personnages commencent l'aventure à l'auberge du canard à trois pattes, le lieu de passage du village de Borne Mousse. Celui-ci est situé sur un promontoire qui surmonte une grande cuvette cernée par des collines escarpées, le Val moussu. Cette vallée est une "forêt noyée" traversée par une rivière qui s'étale entre les arbres et rend le fond de l'aven complétement marécageux. D'un point de vue millevausien, cet endroit peut se trouver dans les Alpes, ou au nord de l'Europe, ou bien dans le Massif Central, en bordure du causse Méjac. Tout commence par un rêve que font les héros (pour Rêve de Dragon, c'est un rêve d'archétype, mais pour marchebranche, il faut trouver une autre astuce : Un rêve prémonitoire, une révélation cosmique faite par un devin ou une cartomancienne, la rencontre avec un "sage" (qui peut avoir n'importe quelle apparence, un vieux bonhomme barbu, un fantôme, un robot, un merle

23/03/16	Brainstorming	Noirceur	Ce que j'ai appliqué ici instinctivement, mériterait d'être gravé dans les règles : on ne peut appliquer une deuxième noirceur sur un compagnon ou un équipement, sans quoi on tomberait dans le power gaming : avec cette règle un perso niveau 1 doit encaisser 4 noirceurs pour être hors-jeu. Si on pouvait mettre deux noirceurs sur un compagnon/équipement (une première notée sur la fiche, une deuxième qui met le compagnon/équipement hors-jeu), un perso niveau 1 doit encaisser 6 noirceurs pour être hors-jeu. Il reste cependant possible d'acheter une réussite automatique en mettant un compagnon/équipement noirci hors-jeu.
08/12/15	Word	Noirceur	quand on utilise un objet avec une noirceur, l'objet est détruit et l'emplacement est barré
26/01/16	Word	Noirceur	Quand un objet est détruit par la noirceur, l'emplacement n'est plus disponible, il faut faire une péripétie adaptée pour restaurer l'emplacement
16/03/16	Word	Noirceur	jouer à Marchebranche avec un autre système : garder le principe de noirceurs comme prix à payer ou conséquences d'échecs ou de blessures
23/03/16	Word	Noirceur	pas de récup noirceur parce qu'on passe un niveau. Impossible de passer un niveau si on est hors-jeu.
29/04/16	Word	Noirceur	+ Rendre impossible le fait de remettre en jeu d'un seul jet de dé un marchebranche qui vient d'être exclu pour noirceur. Il faudrait forcément que ça nécessite une petite aventure et/ou que ça ait un coût et/ou que le marchebranche garde une séquelle.
05/05/16	Word	Noirceur	Ne jamais permettre de guérir une noirceur aussitôt, en un seul jet de dé
10/05/16	Word	Noirceur	une fois par mission, on peut demander à ce qu'une action coûte une noirceur sans possibilité de jeter le dé
11/05/16	Word	Noirceur	Une noirceur, c'est une blessure ou une altération physique, mentale, morale ou magique.
18/05/16	Word	Noirceur	+ Est-ce que le joueur peut proposer lui-même la nature de sa noirceur ? Oui, mais le meneur valide.
18/05/16	Word	Noirceur	La noirceur peut être une conséquence négative, comme la mort d'un innocent
22/05/16	Word	Noirceur	Une noirceur est un état permanent, tant que les marchebranches ne l'ont pas réglée

25/05/16	Word	Noirceur	Une joueuse peut faire une proposition de noirceur, mais c'est vous qui la validez. Si elle vous semble trop bénigne, vous pouvez la refuser ou la modifier
26/05/16	Word	Noirceur	Quand les marchebranches prennent une noiceur pour avoir permis la mort d'un animal, d'un monstre ou d'un humain, il faudrait éviter que la noirceur aille sur un objet, ça devient trop facile. Quand les marchebranches ont tué l'ogre, le joueur de Skantor a choisi de perdre sa bourse de gland. ça manque de gravité. Il faut soit que j'encadre plus la règle de noirceur en cas de mort d'un humain, d'un animal ou d'un horla, ou que j'encadre davantage la règle de noirceur sur un objet déjà noirci (sans doute l'objet ne peut plus encaisser une deuxième noirceur, c'est juste que s'il est utilisé une deuxième fois, par exemple pour permettre un lancer de dés, il est détruit).
30/05/16	Word	Noirceur	l'utilisation d'un équipement ou compagnon noirci garantit la réussite, mais le compagnon ou équipement noirci est alors détruit ou perdu. Pour le récupérer, il faudrait accomplir une péripétie dédiée
30/05/16	Word	Noirceur	Oui, du moment que ton équipement a une noirceur, tu ne peux pas le remplacer. J'aime beaucoup l'idée que chaque compagnon / équipement détienne un fragment de l'âme du marchebranche, ça ferait une bonne justification fictionnelle, en effet.
01/06/16	Word	Noirceur	Une noirceur ne ridiculise pas un personnage. Toujours demander si ça va
03/06/16	Word	Noirceur	Quand un objet ou équipement est touché par la noirceur, le marchebranche choisit de le garder à jamais, ou de le perdre à jamais. S'il le garde, son usage coûte une noirceur ou la perte définitive de l'équipement/compagnon
09/06/16	Word	Noirceur	Si un équipement ou compagnon prend une noirceur, il ne peut en prendre une supplémentaire. Quand il est noirci, on ne peut plus s'en séparer
09/06/16	Word	Noirceur	Cas de deal de noirceur : l'adversaire est vraiment déterminé, seul à combat à mort peut le vaincre : la personne demande un service sale ou exige une mutation, échange de maladie ; traverser une zone contaminée...

09/06/16	Word	Noirceur	Si la totalité des marchebranches tombe en noirceur, gérer une scène d'évasion ou retirer un groupe entier ou juste un personnage qui sera le sauveteur
12/06/16	Word	Noirceur	Après la guérison d'une noirceur, un marchebranche n'est jamais plus tout à fait le même
19/06/16	Word	Noirceur	Si on veut transmettre un équipement ou un compagnon noirci à un autre marchebranche, il doit se lier à lui
19/06/16	Word	Noirceur	Quand on guérit d'une de ses noirceurs ou un compagnon ou équipement noirci, l'emplacement est condamné (barrer la ligne). Il faut réussir une mission personnelle de purification pour libérer à nouveau les emplacements
19/06/16	Word	Noirceur	L'arbitre peut interpréter les compagnons au sujet de leur noirceur
25/06/16	Word	Noirceur	table des noirceurs
25/06/16	Word	Noirceur	Même si tu on tue une personne pour en sauver dix, on encaisse une noirceur
25/06/16	Word	Noirceur	J'ai un peu laissé les joueurs décrire leurs noirceurs. Le joueur de Gosteur a essayé de décrire des noirceurs qui auraient pu être des avantages plutôt que des défauts, j'ai dû un peu batailler avec lui pour imposer des contreparties, mais c'était intéressant justement de négocier ça. (oui ta cape est en feu mais si tu la portes tu brûles, oui ton épée est en glace, mais si tu la portes tes mains sont gelées, oui avec des gains tu pourrais la porter, mais il te faut trouver des gants magiques...)
09/07/16	Word	Noirceur	Avec le recul, je sais que les joueuses ne mettent jamais leur bâton en objet, car s'il est atteint d'une noirceur, cela peut compromettre le fait qu'on les reconnaisse en tant que marchebranche. Je me demande si je ne devrais pas écrire une règle qui stipule que même si le bâton est noirci, on reconnaît toujours les personnages en tant que marchebranches.
10/07/16	Word	Noirceur	kF : Soit dit en passant, j'ai adopté comme routine qu'un marchebranche qui prend une noirceur abandonne son bâton et n'a plus envie de le porter. Souvent, un autre personnage se dévoue pour le lui garder et le rendre après que la noirceur soit passée.

11/07/16	Word	Noirceur	Si quelqu'un tue un animal, un humain ou un horla pour protéger ou pour plaire à un marchebranche, celui-ci risque une noirceur
20/07/16	Word	Noirceur	Si on veut rendre le jeu plus tendu, on doit choisir entre un équipement ou un compagnon par niveau
23/03/16	Word	Objets	Pour limiter le potentiel des objets, ils peuvent être à usage unique ou leur usage peut coûter une noirceur
14/04/16	Word	Oubli	Des noix-cerveaux qui contiennent des âmes
07/04/16	Word	Pays natal	tirage du pays natal : tirer juste un lieu ou un lieu + une aventure, penser à faire décrire par le joueur si 1/2/3, voir si un tirage de pays natal par perso ou si on met le même pour tous.
07/04/16	Word	Pays natal	quand on retourne au pays natal, c'est important que tout le monde ne vous ait pas oublié. Certains se rappellent de tout, d'autres des bribes, d'autres encore ont de faux souvenirs vous concernant.
12/04/16	Word	Pays natal	Un marchebranche sait intimement qu'au bout de six cartes il se rappellera de son pays natal
17/07/16	Word	Pays natal	Et je voulais en profiter pour tester le passage au niveau 6, avec le souvenir du pays natal, histoire d'avoir fait une "vraie" campagne, ce qui est quand même l'objectif de ce jeu. J'avais deux personnages niveau 5 : Edgar et Hamidou. Mais le seul le joueur d'Hamidou a pu être présent. J'ai donc précisé qu'on ferait une entorse aux règles : la première carte de tarot serait pour lui, alors que selon les règles, elles vont toujours au marchebranche le moins expérimenté (et vu l'afflux de nouveaux arrivants, Edgar et Hamidou auraient été cloués au niveau 5 à moins de trouver une occasion pour les faire jouer seulement eux deux).
20/07/16	Word	Pays natal	Souvenir N°6 = pays natal + mise en cohérence des 5 autres souvenirs, et conclusion
26/05/16	Word	Péripéties	La discussion entre joueuses sur la marche à suivre alors que leurs personnages sont séparés est autorisés, car elle fait partie du plaisir de jeu.
26/05/16	Word	Péripéties	On peut faire appel à des mages pour récupérer des souvenirs ciblés
26/05/16	Word	Péripéties	Récompenses : tirer des objets au hasard (alternatives aux tarots, ou récompenses annexes, à utiliser avec parcimonie)

09/06/16	Word	Péripéties	Faites un plan, dispersez les lieux de vos missions en étoile
11/06/16	Word	Péripéties	Si les marchebranches se préparent, mettez leur préparation en valeur, soit en leur présentant des situations où ils auront besoin d'utiliser ce qu'ils ont préparer, où en leurs présentant des figurants qui se sont mis dans l'embarras parce qu'ils n'était pas aussi bien préparés qu'eux et qui vont avoir besoin de leur aide
18/05/16	Word	Phases de jeu	Prenez des moments d'introspection pour demander aux marchebranches ce qu'ils pensent des missions en cours ou de leur situation en général. Une fois qu'ils ont émis des hypothèses et des réflexions, répondez-leur à travers l'aventure. Si un marchebranche craint que tel figurant soit en danger, alors mettez-le en danger. Si un marchebranche pense que tel figurant est suspect, alors rendez-le suspect. Parfois, vous aurez besoin de modifier un peu leur hypothèses pour les adapter à votre propre idée, mais évitez de dire non en bloc à moins d'avoir une excellente raison. Cela va accélérer le jeu, raviver l'intérêt des joueuses, et vous fournir de l'inspiration sur un plateau.
18/05/16	Word	Phases de jeu	Décrivez quel genre de gîte et de couvert on sert aux personnages
18/05/16	Word	Phases de jeu	Pourquoi le lieu est-il habité ? Ressources, eau, ruines, défenses, tradition, lieu de passage, caché, refuge...
11/05/16	Word	Playlists	playlist sonorisation Yokai https://www.youtube.com/watch?v=LxGPl2mJDbw
25/11/15	Word	Présentation	Oubli, vide (absence de mémoire) et vertige (sentiment qu'on a face au Vide)
26/05/16	Word	Présentation	Le but du jeu, c'est de vivre intensément tout le périple qui mène à retourner au pays natal, et de mesurer si ça en vaut bien la peine, si il y a d'autres priorités, de découvrir qui on est et ce qu'on veut vraiment, et savoir si l'on est plus fort que son propre passé.
28/06/16	Word	Présentation	après un ancien empire dont il ne reste que des ruines et des reliques
25/05/16	Word	Qui dit quoi ?	Les joueuses disent comment elles perçoivent le décor et les figurants

11/05/16	Word	Références	Prosopopée, Oltrée, Yokai, Dragon de Poche
11/05/16	Word	Références	Nausicaa, Chihiro, Mononoke, Château dans le Ciel
27/05/16	Word	Références	Il n'est aucunement nécessaire d'avoir connaissance de ces références pour jouer, l'ambiance est déjà contenue dans le jeu, mais si vous les connaissez, ce sera une boussole pour vous diriger dans le jeu. Si vous avez le temps, jetez un oeil sur La Malédiction des Sept Boules Vertes, les scans ont été mis à disposition avec la bénédiction de l'auteur sur ce lien.
27/05/16	Word	Références	Ryutamaa
25/05/16	Internet	Relecture	Proposer aux relecteurs de se porter candidats pour maîtriser une partie tutoriel
29/06/16	Word	Relecture	donner un modèle de CR Playtest
18/05/16	Word	Résumé	faire résumé des règles au début du bouquin
07/07/16	Word	Résumé	construire le résumé en tableau à 2 colonnes : règles / conseils
25/05/16	Word	Souvenirs	Quand on lit un souvenir, la scène se matérialise autour du lecteur, tous ceux qui sont présents ont alors accès au souvenir. Si un marchebranche lit son souvenir en cachette des autres, prendre la joueuse à part pour déterminer la nature du souvenir. Et noter dans sa feuille de route qu'il arrivera forcément plus tard à l'oreille de quelqu'un
09/06/16	Word	Souvenirs	Dès qu'un figurant veut voler ou demander un souvenir à un marchebranche, ça le crée, il s'en rappelle
01/06/16	Word	Table ouverte	Que se passe-t-il si à chaque séance une joueuse rejoit la table à niveau zéro ? Accorder une carte sur deux aux personnages de niveau supérieur, ou discuter avec les autres

01/06/16	Word	Table ouverte	Il est possible de jouer en table ouverte : les joueuses restent à la table le temps qu'elles veulent, elles peuvent repartir en milieu d'aventure, d'autres peuvent prendre le train en marche... Les personnages apparaissent et disparaissent comme par enchantement, ce qui amplifie la sensation de vertige logique. Quand une joueuse arrive à table et crée un nouveau personnage, on lui crée un souvenir par un tirage sur la table des souvenirs. Ce souvenir doit être un souvenir commun avec un autre des marchebranches déjà en jeu. Si possible, le nouveau personnage doit avoir le beau rôle dans cette scène : il a eu l'opportunité de sauver les anciens personnages, de les aider...
25/05/16	Chambre Noire	Tables aléatoires	faire une table des noms composés (crocenjambe, valperdu) pour les noble, les bourgeois et les villes
01/06/16	Chambre Noire	Tables aléatoires	Faire une table de repas médiévaux végétariens
23/03/16	Word	Tables aléatoires	Vous pouvez « twister » le tirage en changeant un détail, en ignorant une partie de la description (par exemple en supprimant tous les détails surnaturels), ou en fusionnant deux tirages
24/03/16	Word	Tables aléatoires	donner la recette pour faire ses propres tables
11/05/16	Word	Tables aléatoires	Modifiez les objets, lieux, figurants à votre guise pour les rendre plus modestes ou plus grandioses
18/05/16	Word	Tables aléatoires	Pour retwister un tirage tiré cent fois : inversez les rôles, changez la profession, l'âge, le genre, l'espèce (humain, animal, horla)...
25/05/16	Word	Tables aléatoires	refaire table des noms simples avec que des vrais mots (dont : écaille, marasme, carcasse, pirouette)
08/06/16	Word	Tables aléatoires	tartine aux graines germées
09/06/16	Word	Tables aléatoires	Table nom d'auberge et de lieux dits (au silence d'or, le pot de lune, le chat qui fume...)
09/06/16	Word	Tables aléatoires	table de horlas
09/06/16	Word	Tables aléatoires	Chats hibous
09/06/16	Word	Tables aléatoires	des beignets aux fruits des bois emballés dans une serviette

09/06/16	Word	Tables aléatoires	Au début, vous utiliserez les tables au pied de la lettre, ensuite vous développerez un sens de l'à-propos, vous adapterez
22/06/16	Word	Tables aléatoires	table des sentiments : c'est le sentiment qu'il 1-2 éprouve 3-4 inspire 5-6 feint
22/06/16	Word	Tables aléatoires	Objet : 1 trésor gardé par un horla 2 ingrédient de sorcellerie 3 héritage de famille 4 récompense de seigneur 5 fruit d'un larcin 6 découverte d'un arbre creux ou dans le sol … détail dans une maison, relique de légende, marchandise de foire
22/06/16	Word	Tables aléatoires	salade de pissenlits et d'orties
22/06/16	Word	Tables aléatoires	surprise sur la nourriture : 1 trop copieux 2 mauvais 3 raté 4 cramé 5 immangeable 6 contient un trésor
10/07/16	Word	Tables aléatoires	table de climat
02/06/16	Brainstorming	Tarot	on dit si la carte est à l'envers avant de choisir quel marchebranche la prend ? Possibilité de racheter le droit de raconter le souvenir ?
09/02/16	Word	Tarot	Au lieu d'imaginer une arcane de tarot à partir du tirage, on peut tirer une carte de tarot et trouver une interprétation du tirage qui colle avec l'arcane
23/03/16	Word	Tarot	associer une arcane de tarot à chacune des 216 situations dramatiques
11/05/16	Word	Tarot	Reliez le souvenir d'un personnage aux décors et aux figurants actuels, voire aux autres marchebranches ou à leurs souvenirs, ou à un autre souvenir d'un marchebranche
11/05/16	Word	Tarot	Si vous utilisez un vrai tarot, utilisez-le comme table aléatoire
18/05/16	Word	Tarot	Les cartes souvenir, est-ce que c'est personnel ou est-ce que tout le monde les voit ? > Tout le monde les voit : le décor du souvenir apparaît autour du Marchebranche. Un marchebranche qui voudrait masquer ces souvenirs aux autres devrait donc consulter sa carte à l'écart.
18/05/16	Word	Tarot	Que deviennent les cartes une fois usées ? Il faut les détruire, pour endiguer le trafic de fausses cartes, mais risque de perdre le souvenir
25/05/16	Word	Tarot	Le souvenir est lié à une ancienne aventure ou alors il parle d'un tout autre sujet, mais dans ce cas-là, notez-le pour en faire intervenir des éléments plus tard

16/06/16	Word	Tarot	Si les marchebranches sont séparés, la carte va au plus bas niveau du groupe qui l'a résolu
23/03/16	Word	Univers	Laissé à l'émergence : Comment refait-on un bâton de marchebranche?
23/03/16	Word	Univers	Laissé à l'émergence : D'où proviennent les tarots de l'oubli ? Peut-on en fabriquer de nouveaux ?
07/04/16	Word	Univers	On peut remplacer les horlas par des corax, des masques d'or, des varous...
11/05/16	Word	Univers	Nos émotions produisent de l'égrégore, à l'origine de la magie
11/05/16	Word	Univers	Faire un topo sur la technologie, le médiéval, le fantastique
07/04/16	Word	Variantes	On peut démarrer niveau 1 ou supérieur si l'on veut, on peut terminer le jeu avant le niveau 6, on peut aussi créer des niveaux supérieurs à 6 (on récupère des autres spécialités, ou on en crée de nouvelles, plus puissantes)
25/05/16	Word	Voyage	Quand les marchebranches quittent la région, il y a toujours quelqu'un pour leur offrir de la nourriture ou un cadeau utile pour le voyage
25/05/16	Word	Voyage	Pensez à leur faire faire une rencontre insolite sur le voyage (jet sur la table des figurants) ou à leur faire traverser un lieu étrange (jet sur la table des lieux)